ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ Ю

ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

Обычная проверка: Навык + Связанная характеристика против порога успеха.
Встречная проверка: Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.
Без изучения: Связанная характеристика – 1 против порога успеха.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).
Переброс: если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.
Использование преимущества:

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить 1 простое и 1 сложное действие.
- За каждый кубик инициативы игрок получает 1 дополнительное простое действие.
- Вместо сложного действия можно выполнить простое. Вместо 4 простых действий можно выполнить 1 сложное.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 8)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Встать (И)	Атаковать (И)
Найти укрытие (И)	Выхватить/выкрасть (Л)
Перезарядить смартган (И)	Использовать навык (И)
Переместиться (И)	Использовать простое устройство (И)
Распластаться (И)	Перезарядить оружие (И)
Уронить предмет (Л)	Подготовить оружие (И)
	Поднять/положить предмет (И)
	Рассмотреть поближе (И)
	Рывок (И)
	Уговорить (Л)

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки

ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Атакующий персонаж: навык обращения с используемым оружием + Проворство.
Защищающийся персонаж: Реакция + Интуиция.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Если у атакующего персонажа больше успехов, чем у защищающегося, то атакующий попадает и разница между успехами добавляется к базовой силе урона оружия. Если у защищающегося персонажа больше успехов — атакующий промахивается.

4. ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

- При промахе пропустите этот и следующий этапы.
- При попадании защищающийся персонаж выполняет проверку сопротивления урону — бросает набор кубиков по уровню Тела. Каждый успех отменяет 1 урон (на этом этапе также могут быть использованы бонусы преимущества).

5. ПОЛУЧАЕМ УРОН

- Урон, оставшийся после 4-го этапа, учитывается на соответствующем счётчике состояния.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться: персонаж перемещается на 10 метров.
Рывок: персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную: 0–3 метра
Близкая: 4–50 метров
Средняя: 51–250 метров
Дальняя: 251–500 метров
Экстремальная: 501 метр и более

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Одиночный выстрел (ОВ): делая одиночный выстрел (1 патрон), вы не модифицируете параметры оружия. На карте оружия по умолчанию указаны параметры именно для одиночного выстрела.

Короткая очередь (КО): два быстрых выстрела подряд (2 патрона). При этом вы уменьшаете значение атаки на 2, но увеличиваете силу урона на 1.

Длинная очередь (ДО): вы можете направить длинную очередь (4 патрона) на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями.

Ю

ЭЛЬФ, ДИВЕРСАНТ/ХАРИЗМАТИК

«НЕВОЗМОЖНО ПОПАСТЬ В ТОГО, КОГО НЕ ВИДИШЬ»

«МИСТЕР ДЖОНСОН, МОЯ КОМАНДА СПОСОБНА РЕШАТЬ СЛОЖНЫЕ ЗАДАЧИ. ВОПРОС В ТОМ, ГОТОВЫ ЛИ ВЫ ПЛАТИТЬ?»

(ВЫЗЫВАЮЩЕ УХМЫЛЯЕТСЯ)

НАЧАЛО – ЗДЕСЬ

Прочитайте первые две страницы и можете отправляться в приключение! Остальное — дополнительная информация для более глубокого понимания персонажа и его стиля игры, а также таблицы, упрощающие игровой процесс.

1. ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Да-да, это вы! Ваш характер и лоск, ваши слабости и бзики. И, конечно, параметры, определяющие успех ваших действий. Пытаетесь вы убедить менеджера «одолжить» вам несколько нюйен, или пройти незамеченным по следу, или попасть во врага под перекрёстным огнём — всё это решают броски кубиков.

Если на листе персонажа есть что-то, о чём не говорилось в правилах, обсудите это с ведущим. Используйте эти особенности, чтобы стать легендой!

2. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Коротко о вашем персонаже. Имя бегущего — это и визитная карточка, и персональный девиз: в общем, то, как вас запомнят в истории. Метатип также чрезвычайно важен для вашей идентичности. Обычный человек, дварф, эльф, тролль, орк — каждый из них обладает уникальными особенностями, свойственными только его виду.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики составляют костяк персонажа. Ваше тело сводит с ума даже ангелов? Ваш разум щёлкает задачи из теории алгоритмов? У вас хватит воли, чтобы завершить любое дело и удержаться от всякого соблазна? Характеристики делают вашего персонажа тем, кто он есть.

4. ИНИЦИАТИВА

В начале боя вы бросаете кубики инициативы (1D6), добавляете сумму значений к вашему уровню инициативы (9) и получаете показатель инициативы. Не забудьте сообщить его ведущему!

ДЕЙСТВИЯ

Бой делится на раунды, раунд — на игровые ходы. В ваш ход вы по умолчанию можете совершить **1 простое и 1 сложное действие**, плюс 1 дополнительное простое действие за каждый ваш кубик инициативы (1). Таблица **«Примеры действий»** на последней странице досье описывает, какие действия вы можете совершать и к какой категории они относятся. На предпоследней странице вы найдёте таблицу **«Примеры действий Ю»**, в которой прописано, что лучше всего получается именно у вас.
Наборы кубиков для этих действий уже рассчитаны, не благодарите.

5. ПРЕИМУЩЕСТВО И ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Получение и использование преимущества — важная часть боя в Shadowrun. Ваш уровень характеристики Преимущество — это количество очков, с которыми вы начинаете бой. Отмечайте получение и использование очков преимущества в соответствующих ячейках. На последней странице прописаны **бонусы преимущества**: поверьте, они способны сильно повлиять на любую драку!

6. ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это сочетание характеристики Тело, брони и прочих факторов, включая аугментации и магию. Ваше значение защиты (ЗЩТ) сопоставляется со значением атаки (АТК) противника, у кого больше — получает преимущество.

SHADOWRUN®

2 ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ / ПСЕВДОНИМ Ю

Метатип Эльф **Этнос** Кантонец

Возраст 28 **Пол** Мужской **Рост** 1,8 м **Вес** 77 кг

Репутация **Розыск**

Карма **Общая карма** **Разное**

3 ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело	3	Сущность	6
Проворство	6	Магия / Резонанс	
Реакция	4	Инициатива	9 + 1D6
Сила	3	в Матрице	
Воля	5	в астрале	
Логика	5	Самообладание	13
Интуиция	5	Проницательность	10
Харизма	8	Память	10
Преимущество	2	Поднятие тяжестей	6
Очки преимущества	⬡⬡⬡⬡⬡⬡	Перемещение	10/15/+1
Безоружный	7	Значение защиты	6

4 5 6

7 НАВЫКИ

Навык	УР	ХАР	НК	Тип	Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Биотехнологии	1	Л	6	А	Пилотирование	2	Р	6	А
Ближний бой	4	П	10	А	Скрытность	6	П	12	А
Внимание	2	И	7	А	Стрельба	2	П	8	А
Обман	6	Х	14	А	Убеждение	6	Х	14	А
Ориентирование	1	И	6	А	Дикая природа				Э
Архитектура				Э	Микромагия				Э

8 АУГМЕНТАЦИИ

Аугментация	Рейтинг	Параметры	Сущность

9 УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

Основной уровень жизни

Нюйены 3 500 ¥ **Лицензии**

Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии

поддельный ГРЕХ (рейтинг 4, с поддельной лицензией на ношение оружия)

ПЕРСОНАЖ 10

ИГРОК

ПРИМЕЧАНИЯ

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

10

Основная броня Пальто с подкладом ЗЩТ +3

Основное дистанционное оружие «Арес Лайт Фаер 75» (лёгкий пистолет)

СУ 2ф **РС** КО **Вплотную** 10 **Близкая** 7 **Средняя** 6 **Дальняя** – **Экстремальная** –

Приспособления: боезапас 16 (о), глушитель, лазерный прицел, смартган.

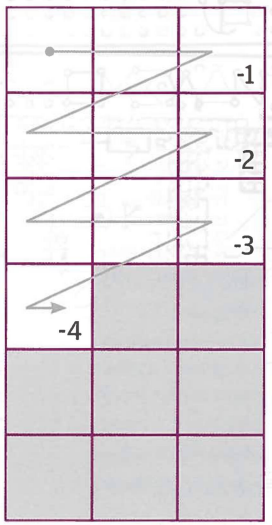
Основное оружие ближнего боя Кулаки

СУ 2о **Вплотную** 7

СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

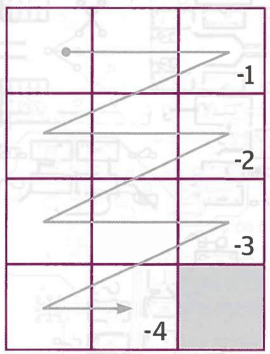
11

Счётчик здоровья



Персонажи выдерживают 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

Счётчик оглушения



Персонажи выдерживают 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) урона от оглушения. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

КАЧЕСТВА

12

Качество	Примечания	Тип
Гибкость, Грациозность		

ЗНАКОМСТВА

13

Имя

Билли Шен, «красный шест» триады «Октагон», боевик, торговец оружием.

Миа, посредник на полставки и официантка в «Царстве мира».

Четырёхпалый Вонг, хирург-кибернетик, уличный доктор.

СНАРЯЖЕНИЕ

14

ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете действия, итог которых нельзя предугадать, выполняется проверка. Вы берёте набор кубиков, бросаете их и смотрите на получившийся результат — насколько успешны ваши действия. Два основных типа проверок: **обычные** и **встречные**.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вы бросаете ваш набор кубиков, считаете успехи и сравниваете это значение с порогом успеха, который определяет ведущий. Пример обычной проверки:

ОБМАН + ХАРИЗМА (3)

НАВЫК — СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА — ПОРОГ УСПЕХА

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Две стороны (как правило, персонаж игрока и персонаж или объект ведущего) бросают кубики и сравнивают число успехов. У кого больше, тот побеждает.

Пример встречной проверки:

СКРЫТНОСТЬ + ПРОВОРСТВО против ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ

НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЙСТВУЮЩЕГО — НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩЕГО

9. НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

Что вы будете делать в ночном клубе: угостите всех и оставите тысячу нюйен бармену — или переберёте бесхозные кредстики, пытаясь понять, где ещё осталось немного электронных денег? Впрочем, чаще всего бегущие перебиваются между этими состояниями, живя то как короли, то как церковные мыши.

10. БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Вы можете иметь целый арсенал оружия и брони, но у вас всегда будут любимые предметы. Ухаживайте за ними. Любите их. Дайте им имена.

ЭТАПЫ БОЯ

На последней странице вы обнаружите таблицу **«Этапы боя»**, в которой описано, как набирать кубики и выполнять встречные проверки, как наносить и принимать урон.

11. СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Если вы думаете, что у вас получится выжить в Сиэтле, не получив ни одной пули, удара или огненного шара, среди бегущих вам не место. Счётчики состояния помогут вам отследить, какой ущерб получает ваше тело и сознание и его последствия.

12. КАЧЕСТВА

Не замечали, что вы постоянно ломаете всякие предметы? А когда из раны льётся кровь, вы не чувствуете боли? Или, может, вы никогда не болеете? Плохие или хорошие, это ваши врождённые качества, и вы никуда от них не денетесь.

13. ЗНАКОМСТВА

Это те, кого вы знаете. Быть может, кто-то из них согласится спрятать вас на денёк или поделиться информацией.

14. СНАРЯЖЕНИЕ

ДОСЬЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ю из семьи корпоратов Кантонской Конфедерации рос в относительной роскоши. Мальчишкой он считал, что будет всю жизнь горбатиться за зарплату, но потом случился Второй сбой матрицы. Все данные его родителей пропали из системы, а корпорация, на которую они работали, обанкротилась. Они больше не могли платить триаде «Чёрная хризантема» за защиту, и всего пару месяцев спустя те безжалостно убили их. Десятилетний Ю бежал из Фошаня в Гонконг. Со временем он влился в банду карманников, а затем стал членом триады «Красный дракон» в качестве вора и рэкетира.

ВАЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

- **Билли Шен,** «красный шест» триады «Октагон», боевик, торговец оружием.
- **Миа,** посредник на полставки и официантка в «Царстве мира».
- **Четырёхпалый Вонг,** хирург-кибернетик, уличный доктор.

Ю так бы и провёл всю жизнь с «красными драконами», но один из его ближайших товарищей по триаде помешался на виртуальных симуляторах «Жизнь через край». В припадке безумия он напал на Ю, и эльфу пришлось убить его. Боссы триады понимали, что Ю не мог поступить иначе, но традиция требовала наказания за убийство своих; Ю был изгнан из триады и вступил в ряды её союзников в Сиэтле. Там эльф познакомился с Билли Шеном, а тот вывел его на мисс Миф как раз в тот момент, когда посредница собирала новую команду бегущих.

МАНЕРЫ И ПРИНЦИПЫ

Диверсия — главный конёк Ю. Совершая одну кражу за другой, он учился бесшумно двигаться, вскрывать замки, незаметно подкладывать и утаскивать предметы — навыки, бесценные для бегущего. Ю предпочитает, чтобы о его присутствии даже не догадывались, но, если нужно, может использовать разные виды маскировки.

Начав работать на мисс Миф, Ю понял, что может добиться того, чего хочет, используя не только обман, но и обаяние. Благодаря естественной эльфийской харизме, он стал лицом команды, и потому именно он зачастую ведёт переговоры с потенциальными работодателями. Мисс

При необходимости Ю не стесняется применять насилие, но старается свести количество убитых к минимуму. Отчасти потому, что наёмные рабы тоже люди, отчасти — потому что пусть лучше боссы корпораций срываются на охранников за нерасторопность, чем охотятся за ним из мести за погибших товарищей. Ю предпочитает атаковать из засады, нежели в лоб, но, если его застанут врасплох, первым делом он обязательно найдёт укрытие.

ПОДСКАЗКИ ПО ОТЫГРЫШУ

Ю на задании и Ю в жизни — два совершенно разных ~~чело~~-эльфа. В жизни он выглядит как подросток-акселерат, который тусуется с друзьями, играет в спортивные игры, любит поспать, не прочь поэкспериментировать с наркотиками — и всегда выходит сухим из воды благодаря природному очарованию. Он относится к триадам «Красный дракон» и «Октагон» как к семье и безгранично предан им. Ю ни в коем случае не пойдёт на задание, если оно может нанести ущерб интересам «своих». Он заранее предупреждает об отказе и старается убедиться, что его решение не повлечёт негативных последствий для всей команды.

Если же его «родные» триады не вовлечены в дело, преданность Ю в полной мере распространяется на его бегущих соратников. Ю никогда не предаст команду и всегда поможет товарищу, попавшему в беду. Ну, только если сокомандник будет послушно смеяться над его своеобразными шутками.

ЛЮБИМЫЙ ДОСУГ

- Играть в баскетбол и смотреть матчи.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Как и многие другие задания, это начинается со звонка мисс Миф — вашего посредника. «Похоже, вы пробились в высший эшелон, — говорит она. — Вам предлагает работу мистер Джонсон — вообще-то он мистер Сату — из „большой десятки" мегакорпораций». Миф договорилась о встрече завтра вечером в «Носороге» — одном из лучших ресторанов с орочьей кухней в Центре. «Только без глупостей, хорошо? В Центре полно Рыцарей, так что не смейте меня компрометировать», — напоминает она всем.

Когда команда прибывает на место, они видят, что мистер Сату — японец средних лет, на вид канонический представитель мегакорпорации. Сату предлагает бегущим сесть и заказать напитки. Когда их приносят, он посвящает команду в курс дела. Конкуренты мегакорпорации «Арес Макротекнолоджи» хотят выбить её с оружейного рынка. Сату узнал, что «Арес» хранит в Сиэтле данные о замороженных исследовательских проектах. Он хочет, чтобы бегущие украли эти данные с сервера, прикреплённого к «Арес Плаза» в Эверетте. Сату предлагает 10 000 нюйен каждому, половину вперёд — по обычаю бегущих.

Ю поворачивается к команде; никто не возражает. Эльф решает немного продавить мистера Сату: они же здесь ради денег, не так ли? Ю намекает японцу, что его команда по умолчанию работает быстро и тихо, а за экстраординарные услуги должна быть соответствующая оплата. Сату и прежде слышал подобный аргумент. Если несколько тысяч нюйен ускорят работу и принесут ему ощутимый бонус, то оно того стоит. Сату соглашается на увеличение суммы, но доплата коснётся только второй части гонорара, поскольку аванс уже переведён на кредстики. Сату также передаёт Ю хеш-код, по которому бегущие смогут определить нужные данные в системе, чтобы не осматривать и расшифровывать каждый файл по отдельности.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Зипфайл: декер, дварф
Руд: уличный самурай, тролль
Эму: риггер, человек
Ю: диверсант/харизматик, эльф
Мисс Миф: посредник, тролль
Фростбёрн: боевая волшебница, орк

Первый этап любого задания, встреча с потенциальным работодателем, — лучшая возможность для харизматичного персонажа полностью раскрыться. Переговоры — это их хлеб, причём в прямом смысле, ведь от их навыков зависит, сколько заработает команда.

Игрок, выбравший Ю, выполняет проверку с кубиками Убеждение (6) и Харизма (8) — итого 14. После броска кубики показывают 4, 5, 3, 2, 5, 3, 5, 6, 5, 3, 2, 4, 3, 2: пять успехов. Ведущий также бросает кубики и сообщает, что чистых успехов получилось два. Каждый чистый успех — плюс 500 нюйен к оплате, то есть, благодаря усилиям Ю, каждый бегущий получит по 11 000 нюйен. Аванс, как вы помните, остаётся прежним: 5 000.

ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

После обсуждения команда приходит к решению, что самый оптимальный способ — выдать Ю за специалиста «Ареса» по Матрице. Он проникнет в серверный зал и подключит свой коммуникатор напрямую к нужному серверу, чтобы декеру не пришлось пробиваться через семь прокси-серверов. Остальные будут рядом на случай, если что-то пойдёт не так: например,

Контакты и знания чаще всего оказываются полезными на этапе планирования и подготовки: персонаж может знать или догадаться о чём-то важном либо попросить об услуге своего знакомого или друга.

В данном случае Ю использует знакомство с мисс Миф,

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Подготовка завершена, команда готова выдвигаться на задание. Настало время бегущих в тени! Ю в последний раз проверяет, всё ли идеально в его образе типичного наёмного раба. Несмотря на всю силу убеждения, ему вовсе не хочется услышать в свой адрес неудобные вопросы. Наконец, он кладёт в карман телескопическую дубинку Фростбёрн и направляется к зданию «Ареса».

Первое испытание для Ю — лифт с магнитной картой. Он скрещивает пальцы в карманах и достаёт универсальный ключ доступа, который так много раз безотказно служил ему. Ю проводит ключом, нажимает на кнопку 25-го этажа… но лифт не едет. Если он провозится у лифта слишком долго, то определённо вызовет подозрения. Однако со второго раза ключ срабатывает. Работает он и в третий раз, пропуская Ю в серверный зал.

Эльф знает, что Зипфайл не сможет вывести из строя камеры, поскольку будет занята поиском файла, и поэтому передвигается так, чтобы не попасть в их поле зрения. Найдя нужный порт, Ю подключает свой коммуникатор к серверу. Минута томительного ожидания — и в наушнике раздаётся ликующий возглас Зипфайл. И тут же, перебивая её отборную ругань, вопит тревога. Декеру удалось найти данные, но теперь об этом знают все охранники «Ареса». И они идут в серверный зал.

Ю отсоединяет коммуникатор и направляется к лифтам, но в коридоре его окликают. Он поворачивается и видит орка в такой же, как у него, униформе.

— Что ты здесь делаешь? — настороженно спрашивает орк.

— Это ты удачно подвернулся! Кажется, кто-то поставил жучок на защищённый сервер. Пойдём посмотрим.

Ю делает вид, что ищет ключ, пока орк, помотав головой, не открывает дверь. Проходя по знакомым слепым зонам камер, эльф заводит техника за серверное оборудование.

— Я видел его вон там.

Орк отодвигает Ю и направляется к серверу… но тут же сгибается пополам от выверенного удара дубинкой по спине. Застигнутый врасплох, техник оборачивается с изумлённым лицом. Он не успевает

Чтобы не засветить на камере свою настоящую внешность, Ю решает изменить черты лица. Ведущий говорит, что при использовании набора для маскировки Ю проходит проверку Скрытность + Интуиция. Игрок выбрасывает 6, 4, 1, 5, 6, 1, 1, 3, 6, 1, 2: четыре успеха. Это число будет порогом успеха для персонажей ведущего, которые попытаются распознать Ю на записях с камер наблюдения с помощью проверки Внимание + Интуиция.

А дубинка в сложенном виде идеально помещается в кармане и никак себя не выдаёт. Но персонажи ведущего могут заметить её, если успешно пройдут проверку Внимание + Интуиция с порогом, установленным ведущим.

Чтобы сработал ключ доступа, Ю нужно выполнить следующую проверку: рейтинг его ключа против рейтинга замка лифта. Рейтинг карты — 4, игрок бросает четыре кубика и получает 1, 4, 3, 3: неуспешно! Ю хочет выждать, чтобы не получать штраф в 2 кубика за переброс, но ведущий позволяет перебросить без штрафа. На этот раз результат — 1, 1, 5, 5: два успеха, чего вполне хватает для вызова лифта.

В серверном зале Ю использует Скрытность + Проворство, чтобы остаться незамеченным, и получает 4 успеха. Если сотрудник «Ареса» зайдёт в это же помещение, ему нужно будет получить минимум 5 успехов за проверку Внимание + Интуиция, чтобы заметить его. Подключение коммуникатора к серверу не требует проверки.

Когда орк окликает Ю, игрок говорит ведущему, что хочет завлечь его в серверную и вырубить вне поля зрения камер. Ведущий решает, что это потребует двух проверок: Обман + Харизма, чтобы убедить орка, что Ю — его коллега, и Убеждение + Харизма, чтобы завести его в серверный зал. Поскольку Ю одет в униформу «Ареса», ведущий добавляет ему бонусное очко преимущества в общении. Таким образом, в этих двух проверках Ю может использовать 3 очка преимущества (2 базовых + 1 дополнительное).

Первая проверка получается удачной: 3, 2, 1, 3, 5, 4, 6, 5, 5, 3, 2, 5, 4, 3, то есть пять успехов. Ведущий бросает кубики за орка (Интуиция + Воля), сообщает Ю, что у него получилось убедить сотрудника, и добавляет 2 очка преимущества по таблице «Преимущество в общении» — «слушающий расположен к таким, как говорящий» (орк признает в эльфе коллегу) и «слушающий видит в словах говорящего явную выгоду» (орк хочет сохранить рабочее место). Вторая проверка также даёт пять успехов, и орк следует за Ю в серверный зал. Чтобы незаметно и бесшумно достать дубинку, Ю бросает Скрытность + Проворство — 3 успеха. Ведущий бросает Реакция + Интуиция и получает всего 2 успеха: это значит, что нападение Ю застало орка врасплох.

Ведущий объявляет начало боя, поэтому участники должны бросить кубики инициативы. Уровень инициативы Ю — 9, результат броска одного кубика — 3, показатель инициативы получается равным 12. Ю делает первый ход. Поскольку Ю достал дубинку ещё до начала боя, он сразу же решает Атаковать. Он

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Эльф снова начинает искать выход из положения. Зипфайл сообщает приятное известие — ей удалось затормозить охранников, отправив все лифты с ними вниз. Ю понимает, что время у него есть, но между ним и выходами из здания всё равно слишком много людей. Так что Ю сообщает Руду и Фростбёрн о переходе к плану Б. Эльф бежит к задней части здания, и тут же одно из огромных, до самого потолка окон разбивается вдребезги. Кругом раздаются возгласы сотрудников, а Ю на миг замирает перед двадцатипятиэтажной пропастью, прыгает — и зависает в воздухе: Фростбёрн не подвела и сразу подхватила заклинанием Левитации.

После боя обязательных проверок нет, но ведущий может для интереса назначить проверку с кубиками Атлетика + Проворство, чтобы Ю выскочил из окна, не порезавшись и не запнувшись. Либо Харизма + Воля: всё-таки прыжок с такой высоты требует смелости!

ОПЛАТА

Наконец, время получить обещанную награду! Ю звонит по коду коммуникатора, оставленному мистером Сату, и назначает встречу. Радостный момент слегка омрачён напряжённым ожиданием: дело в том, что «мистеры Джонсоны» то и дело кидают бегущих, убивая их вместо оплаты. Но на этот раз всё проходит гладко, и бегущие выходят из ресторана с полными кредстиками. Более того, мистер Сату обещал, что в будущем обратится к ним ещё разок-другой…

Осторожные игроки могут совершить проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы исключить засаду. Но если ведущий уверяет, что заказчик честный, это необязательно делать — можете забирать честно заработанные нюйены!

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ Ю